

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran IPS

Istilah “Ilmu Pengetahuan Sosial”, disingkat IPS, merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi identik dengan istilah “social studies” Sapriya (2009: 19). Istilah IPS di sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan Sapriya (2009: 20). Materi IPS untuk jenjang sekolah dasar tidak terlihat aspek disiplin ilmu karena lebih dipentingkan adalah dimensi pedagogik dan psikologis serta karakteristik kemampuan berpikir peserta didik yang bersifat holistik Sapriya (2009: 20). Trianto (2010: 171) menyatakan bahwa:

“Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial. Ilmu-ilmu sosial yang dimaksud seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial masyarakat yang diwujudkan dalam satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial tersebut”.

Pembelajaran IPS lebih menekankan pada aspek “pendidikan ” dari pada transfer konsep karena dalam pembelajaran IPS siswa diharapkan

memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan ketrampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. IPS juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat dan dihadapkan pada berbagai permasalahan di lingkungan sekitarnya. Berdasarkan uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran IPS sebagai proses belajar yang mengintegrasikan konsep-konsep terpilih dari berbagai ilmu-ilmu sosial dan humaniora siswa agar berlangsung secara optimal.

2. Tujuan Pembelajaran IPS di SD

Setiap bidang studi yang tercantum dalam kurikulum sekolah, telah dijiwai oleh tujuan yang harus dicapai oleh pelaksana Proses Belajar Mengajar (PBM) bidang studi tersebut secara keseluruhan. Tujuan ini disebut *tujuan kurikuler* yang merupakan penjabaran lebih lanjut dari Tujuan Institusional dan tujuan Pendidikan Nasional.

Dalam kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, siswa dapat dibawa langsung ke dalam lingkungan alam dan masyarakat. Dengan lingkungan alam sekitar, siswa akan akrab dengan kondisi setempat sehingga mengetahui makna serta manfaat mata pelajaran ilmu pengetahuan social secara nyata.

Di samping itu, dengan mempelajari social/ masyarakat. Siswa secara langsung dapat mengamati dan mempelajari norma-norma/peraturan serta kebiasaan-kebiasaan baik yang berlaku dalam masyarakat tersebut

sehingga siswa mendapat pengalaman langsung adanya hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi antara kehidupan pribadi dan masyarakat.

Dengan kata lain manfaat yang diperoleh setelah mempelajari ilmu pengetahuan social di samping mempersiapkan diri untuk terjun kemasyarakat, juga membentuk dirinya sebagai anggota masyarakat yang baik dengan menaati aturan yang berlaku dan turut pula mengembangkannya serta bermanfaat pula dalam mengembangkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi.

Dalam kurikulum 2013, pendidikan bertujuan membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang:

- a. Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, dan berkepribadian luhur
- b. Berilmu, cakap, kritis, kreatif, dan inovatif
- c. Sehat, mandiri, dan percaya diri
- d. Toleran, peka sosial, demokratis, dan bertanggungjawab Tujuan di atas, bila dilihat dalam perspektif Bloom bisa dipetakan menjadi:

Tabel 2.1. Perspektif Bloom

Ranah Afektif	Peserta didik di tingkat SD/MI dituntut untuk memiliki sikap kepribadian yang baik serta dapat menerapkan pada lingkungan pergaulannya di mana pun ia berada
Ranah Kognitif	Jenis pengetahuan yang dituntut untuk dimiliki peserta didik tingkat SD/MI adalah faktual, konseptual, dan prosedural, serta ruang lingkup objek masih berada di lingkungan sekitar maupun di tempat yang berbeda dan masih terlihat
Ranah Psikomotor	Peserta didik dituntut untuk memiliki keterampilan dapat mempelajari sesuatu yang tidak hanya berasal dari satu sumber saja, melainkan dari sumber lain juga dituntut untuk dipelajari

Menurut Sapriya (2009:194) tujuan mata pelajaran IPS ditetapkan sebagai berikut :

- a) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan masyarakat dan lingkungannya.
- b) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Etin Solihatin (2007:14) berpendapat tujuan pendidikan IPS adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat. Tujuan lainnya adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapi. Dapat dikatakan bahwa tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya serta menjadi bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

3. Ruang Lingkup IPS SD

Mata pelajaran IPS dibahas dengan pola tematik atau dibahas melalui tema yang telah ditentukan dalam kurikulum. Pembelajaran tematik menempatkan mata pelajaran IPS pada posisi sewajarnya bagi anak SD/MI yaitu bukan sebagai disiplin ilmu melainkan sebagai sumber kompetensi untuk membentuk sikap ilmuwan dan kepedulian dalam berinteraksi sosial dan dengan alam secara bertanggung jawab. Contohnya seperti dapat bersikap jujur, disiplin, tertib, bersih dan sebagainya.

Mulyasa (2013:170) mengungkapkan Kompetensi yang dikembangkan melalui tematik integratif dalam semua mata pelajaran. Sehingga dalam mata pelajaran IPS pada kelas I, II, dan III tidak tersurat atau jelas keberadaannya, akan tetapi materi IPS diintegrasikan ke dalam mata pelajaran lain, seperti Bahasa Indonesia, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Matematika, Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, dan Seni Budaya dan Prakarya (Kemendikbud, 2013:1). Dalam

mata pelajaran IPS ini memiliki jam belajar yang lebih banyak dan mata pelajaran menjadi lebih dispesifikkan, contohnya setiap tema memiliki waktu belajar sebanyak 4 minggu.

Kompetensi dasar matapelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial diintegrasikan ke kompetensi dasar matapelajaran Bahasa Indonesia, ke kompetensi dasar matapelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, dan ke kompetensi dasar matapelajaran Matematika. Sedangkan untuk kelas IV, V, dan VI, kompetensi dasar matapelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu Pengetahuan Alam masing-masing berdiri sendiri, sehingga pendekatan integrasinya adalah multi-disipliner, walaupun pembelajarannya tetap menggunakan tematik terpadu (Permendikbud no 67, 2013: 134)

Untuk selanjutnya ruang lingkup materi IPS yang dipelajari siswa SD tertuang dalam Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang terdapat di dalam Kurikulum 2013. Adapun Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar IPS kelas IV SD adalah sebagai berikut :

Tabel 2.2. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar kelas IV

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi Dasar (KD)
1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya	1.1. Menerima karunia Tuhan YME yang telah menciptakan waktu dengan segala perubahannya 1.2. Menjalankan ajaran agama dalam berfikir dan berperilaku sebagai penduduk Indonesia dengan mempertimbangkan kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik dalam masyarakat 1.3. Menerima karunia Tuhan YME yang telah menciptakan manusia dan lingkungannya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya	2.1. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin bertanggung jawab, peduli, santun dan percaya diri sebagaimana ditunjukkan oleh tokoh-tokoh pada masa Hindu Buddha dan Islam dalam kehidupannya sekarang 2.2. Menunjukkan perilaku rasa ingin tahu, peduli, menghargai, dan bertanggung jawab terhadap kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik 2.3. Menunjukkan perilaku santun, toleran dan peduli dalam melakukan interaksi sosial dengan lingkungan dan teman sebaya

Lanjutan Tabel 2.2

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain	<p>3.1. Mengenal manusia, aspek keruangan, konektivitas antar ruang, perubahan dan keberlanjutan dalam waktu, sosial, ekonomi, dan pendidikan</p> <p>3.2. Memahami manusia, perubahan dan keberlanjutan dalam waktu pada masa praaksara, Hindu Budha, Islam dalam aspek pemerintah, sosial, ekonomi, dan pendidikan</p> <p>3.3. Memahami manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis di sekitarnya</p> <p>3.4. Memahami kehidupan manusia dalam kelembagaan sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya di masyarakat sekitar</p> <p>3.5. Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan Ekonomi</p>
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia	<p>4.1. Menceriterakan tentang hasil bacaan mengenai pengertian ruang, konektivitas antar ruang, perubahan, dan keberlanjutan dalam waktu, sosial, ekonomi, dan pendidikan dalam lingkup masyarakat di sekitarnya</p> <p>4.2. Merangkum hasil pengamatan dan menceritakan manusia, perubahan dan keberlanjutan dalam waktu pada masa praaksara, Hindu Budha, Islam dalam aspek pemerintah, sosial,</p>

Lanjutan Tabel 2.2

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
	ekonomi, dan pendidikan
	4.3. Menceritakan manusia dalam hubungannya dengan lingkungan geografis tempat tinggalnya
	4.4. Mendeskripsikan kehidupan manusia dalam kelembagaan sosial, pendidikan, ekonomi, dan budaya di masyarakat sekitar
	4.5. Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi

Sumber : Pemendiknas No 66 tahun 2013: 100-102

Standar Kompetensi yang digunakan dalam penelitian ini adalah KI no 3 yaitu Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain. Sedangkan kompetensi yang digunakan dalam penelitian ini adalah memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan Ekonomi

4. Interaksi manusia dengan lingkungan alam

4.1 Pengertian Interaksi

Menurut Bambang Nianto dan purwadi suhandini (2007:10) interaksi merupakan peristiwa saling mempengaruhi objek atau tempat yang satu dengan yang lain. Interaksi ini bisa terjadi antara faktor alam dengan alam lainnya, faktor manusia dengan manusia lainnya maupun faktor alam dengan manusia atau sebaliknya. Menurut homans (Ali,

2004:87) mengemukakan bahwa interaksi sebagai suatu kejadian ketika suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang terhadap individu lain diberi ganjaran atau hukuman dengan menggunakan suatu tindakan oleh individu lain yang menjadi pasangannya.

Sugono dkk (2008:542) berpendapat bahwa interaksi merupakan proses saling melakukan aksi, berhubungan dan saling mempengaruhi. Proses interaksi terjadi karena adanya aksi dan hubungan antar manusia. Hubungan yang terjadi akan saling memberikan pengaruh bagi masing-masing pelaku interaksi. Pengaruh yang di berikan bisa berupa dampak positif maupun negatif. Manusia melakukan interaksi untuk memperoleh sebuah tujuan. Proses interaksi dibutuhkan karena manusia tidak dapat memenuhi tujuan secara mandiri.

4.2 Pengertian Lingkungan Alam

Lingkungan alam (natural environment) adalah lingkungan yang terbentuk secara alamiah tanpa campur tangan manusia. Lingkungan alam mencakup semua benda hidup dan tak hidup yang terjadi secara alamiah di bumi. Lingkungan alam berbeda dengan lingkungan buatan yang terdiri atas area dan komponen alam yang telah dipengaruhi manusia. Lingkungan alam dapat berbentuk sungai, danau, laut, gunung, rawa, hutan dan lain-lain. Sedangkan menurut KBBI (2005: 877) Lingkungan adalah keadaan sekitar yang mempengaruhi perkembangan dan tingkah laku makhluk hidup. Segala sesuatu yang ada di sekitar manusia yang mempengaruhi perkembangan kehidupan manusia baik langsung maupun tidak langsung juga merupakan pengertian

lingkungan. Lingkungan alam dapat didefinisikan sebagai: 1) daerah tempat suatu makhluk hidup berada; 2) keadaan atau kondisi yang melingkupi suatu makhluk hidup; 3) keseluruhan keadaan yang meliputi suatu makhluk hidup atau sekumpulan makhluk hidup (Bahrudin, 2009:11)

Manusia dengan segala aktivitasnya mempengaruhi lingkungan hidupnya. Manusia, dengan kelebihanannya, memberikan pengaruh dominan terhadap makhluk lain dan lingkungannya. Demikian juga sebaliknya, dengan segala apa yang dimilikinya dapat dipengaruhi oleh lingkungannya. Hakekat Hubungan Manusia dengan lingkungan alam

4.3. Hakikat Interaksi manusia dengan lingkungan alam

Indonesia merupakan negeri yang indah dan kaya dengan keanekaragaman hewan dan tumbuhan. Keanekaragaman hewan dan tumbuhan ini, harus dipelihara dengan baik. Tujuannya agar hewan dan tumbuhan tetap lestari. Jika tidak dipelihara, kepunahan hewan maupun tumbuhan dapat terjadi. Oleh karena itu, interaksi manusia dengan lingkungan alam yang bersifat positif sangat diperlukan.

Berikut ini contoh interaksi positif manusia dengan lingkungan alam (Irene MJA dkk, 2014:13).

- a. Tidak melakukan perburuan hewan langka.
- b. Membuat cagar alam dan suaka margasatwa untuk melindungi hewan dan tumbuhan langka.
- c. Mengembangbiakan hewan dan tumbuhan langka agar tetap hadir.

- d. Mencegah terjadinya kerusakan hutan, seperti menebang hutan dengan sistem tebang pilih.
- e. Tidak menggunakan barang-barang yang terbuat dari bagian tubuh hewan langka.

Manusia berinteraksi dengan lingkungan hidupnya. Interaksi antara manusia dan lingkungan hidup merupakan proses saling mempengaruhi antara satu dan lainnya. Lingkungan hidup memiliki pengaruh besar bagi manusia karena merupakan komponen penting dari kehidupan manusia. Begitupun sebaliknya, manusia memiliki pengaruh besar terhadap lingkungan hidup dalam hal pemeliharaan dan pelestarian. Lingkungan hidup manusia terdiri atas lingkungan alam, lingkungan, sosial, budaya dan ekonomi (Ajim, 2015)

5. Metode Pembelajaran

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal (Wina Sanjaya, 2008:147). Ini berarti metode digunakan untuk merealisasikan proses belajar mengajar yang telah ditetapkan. Menurut Abdurrahman Ginting (2008:82), metode pembelajaran dapat diartikan cara atau pola yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan serta berbagai teknik dan sumberdaya terkait lainnya agar terjadi proses pembelajaran pada diri pembelajar.

Dengan kata lain metode pembelajaran adalah teknik penyajian yang dikuasai oleh seorang guru untuk menyajikan materi pelajaran kepada murid di dalam kelas baik secara individual atau secara kelompok agar materi

pelajaran dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh murid dengan baik.

Dalam kenyataannya, cara atau metode pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi berbeda dengan cara yang ditempuh untuk memantapkan siswa dalam menguasai pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Khusus metode pembelajaran di kelas, efektifitas metode dipengaruhi oleh faktor tujuan, faktor siswa, faktor situasi dan faktor guru itu sendiri.

Dengan demikian metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peran yang sangat penting, karena keberhasilan pembelajaran sangat tergantung pada cara guru dalam menggunakan metode pembelajaran.

5.1. Pengertian Metode *Make a Match*

Make a Match merupakan teknik belajar mengajar mencari pasangan yang dikembangkan oleh Lorna Curran (Anita Lie, 2005:55). Siswa mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan (Miftahul Huda, 2011: 135). Menurut Agus Suprijono (2009:94), hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *Make a Match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut. Jika masing-masing kelompok sudah berada di posisi yang telah ditentukan, maka guru membunyikan peluit sebagai tanda agar kelompok pertama maupun kelompok kedua saling

bergerak mereka bertemu, mencari pasangan pertanyaan-jawaban yang cocok. Berikan kesempatan kepada mereka untuk berdiskusi. Hasil diskusi ditandai oleh pasangan-pasangan antara anggota kelompok pembawa kartu pertanyaan dan anggota kelompok pembawa kartu jawaban.

Karakteristik metode *make a match* memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik siswa yang gemar bermain. Pelaksanaan metode *make a match* harus didukung dengan keaktifan siswa untuk bergerak mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut. Siswa yang pembelajarannya dengan metode *make a match* aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa dapat mempunyai pengalaman belajar yang bermakna.

5.2.Kelebihan dan Kekurangan Metode *Make a Match*

Miftahul Huda (2013: 253-254) mengemukakan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *make a match*, yaitu:

Kelebihan metode *Make a Match*

1. Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
2. Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan.
3. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
4. Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.

5. Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Kekurangan metode Make a Match

1. jika tidak dipersiapkan dengan baik akan banyak waktu yang terbuang.
2. Pada awal penerapan metode akan ada siswa yang malu untuk berpasangan dengan lawan jenisnya.
3. Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan.
4. Guru harus hati-hati dan bijaksana saat member hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu.
5. Menggunakan metode ini terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

5.3.Langkah-Langkah Metode *Make A Match*

Beberapa hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan metode *make a match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban pertanyaan-pertanyaan tersebut. Berikut merupakan langkah metode *make a match* menurut Miftahul Huda (2013: 251-254):

Langkah metode make a match yaitu: (1) guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada

siswa untuk mempelajari di rumah; (2) siswa dibagi kedalam 2 kelompok, misalnya kelompok a dan kelompok b; (3) guru membagi kartu pertanyaan kepada kelompok a dan kartu jawaban kepada kelompok b. (4) guru menyampaikan kepada siswa haru mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga harus menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka; (5) guru meminta semua kelompok a untuk mencari pasangannya ke kelompok b jika mereka menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka untuk melaporkan diri kepadanya kemudian guru mencatat mereka; (6) jika waktu sudah habis, siswa harus diberi tahu bahwa waktu habis. (7) terakhir guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban;

5.4. Manfaat Metode *Make a Match*

Salah satu keunggulan *Make a Match* menurut Anita Lie (2005:55) adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

Menurut Huda (2011), ada berbagai manfaat pembelajaran kooperatif adalah:

1. Dapat memotivasi siswa untuk saling membantu pembelajarannya satu sama lain.
2. Menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap kelompoknya (sebagaimana kepada diri mereka sendiri) untuk melakukan yang terbaik.
3. Meningkatkan keterampilan sosial yang dibutuhkan untuk bekerja secara efektif.
4. Dapat memberikan kesempatan kepada para siswa untuk menggunakan ketrampilan bertanya dan membahas sesuatu masalah.
5. Dapat mengembangkan bakat kepemimpinan dan mengajarkan ketrampilan berdiskusi.

6. Penilaian Hasil Belajar

Standar Penilaian pendidikan dalam kurikulum 2013 sebagaimana telah disebutkan dalam permendikbud No. 66 Tahun 2013 bahwa Standar Penilaian Pendidikan adalah kriteria mengenai mekanisme, prosedur, dan instrumen penilaian hasil belajar peserta didik.

Sedangkan dalam Permendikbud Nomor 104 Tahun 2014 menjelaskan bahwa penilaian dalam proses pendidikan merupakan komponen yang tidak dapat dipisahkan dari komponen lainnya khususnya pembelajaran. Penilaian merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik. Penilaian

hasil belajar oleh pendidikan dilakukan untuk memantau proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan. Lebih lanjut, penilaian belajar oleh pendidik memiliki peran antara lain untuk membantu peserta didik mengetahui capaian pembelajaran (*learning outcomes*). Berdasarkan penilaian hasil belajar oleh pendidik, pendidik dan peserta didik dapat memperoleh informasi tentang kelemahan dan kekuatan pembelajaran dan belajar. Adapun prinsip penilaian dalam peraturan baru (Permendiknas No 66 tahun 2013) tersebut sebagai berikut:

1. Objektif, berarti penilaian berbasis pada standardan tidak dipengaruhi faktor subjektivitas penilai.
2. Terpadu, berarti penilaian oleh pendidik dilakukan secara terencana, menyatu dengan kegiatan pembelajaran, dan berkesinambungan.
3. Ekonomis, berarti penilaian yang efisien dan efektif dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporannya.
4. Transparan, berarti prosedur penilaian, kriteria penilaian, dan dasar pengambilan keputusan dapat diakses oleh semua pihak.
5. Akuntabel, berarti penilaian dapat dipertanggungjawabkan kepada pihak internal sekolah maupun eksternal untuk aspek teknik, prosedur, dan hasilnya.
6. Edukatif, berarti mendidik dan memotivasi peserta didik dan guru.

Dalam Permendikbud Nomor 66 Tahun 2013 dinyatakan bahwa cakupan penilaian merujuk pada ruang lingkup materi, kompetensi mata pelajaran/kompetensi muatan/ kompetensi program, dan proses. Sejalan dengan cakupan tersebut, teknik dan instrumen yang digunakan untuk

penilaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan adalah sebagai berikut;

1) Penilaian Kompetensi Sikap

Penilaian kompetensi sikap adalah penilaian yang dilakukan guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi sikap dari peserta didik yang meliputi aspek menerima atau memerhatikan (*receiving* atau *attending*), merespon atau menanggapi (*responding*), menilai atau menghargai (*valuing*), mengorganisasi atau mengelola (*organization*), dan berkarakter (*characterization*).

Dalam Kurtilas kompetensi sikap dibagi menjadi dua yakni sikap spiritual dan sikap sosial. Bahkan kompetensi sikap masuk menjadi kompetensi inti, yakni, Kompetensi Inti 1 (KI-1) untuk sikap spiritual dan Kompetensi Inti 2 (KI-2) untuk sikap sosial. Pada Kurtilas ini, kompetensi sikap, baik sikap spiritual (KI-1) maupun sikap sosial (KI-2) tidak diajarkan dalam Proses Belajar Mengajar (PMB). Namun meskipun kompetensi sikap dan sosial tersebut tidak diajarkan, kompetensi tersebut harus terimplementasikan dalam PMB melalui pembiasaan dan keteladanan yang ditunjukkan oleh peserta didik dalam keseharian melalui dampak pengiring (*nurturant effect*) dari pembelajaran.

Menurut Permendikbud Nomor 66 Tahun 2013 menjelaskan bahwa pendidikan melakukan penilaian kompetensi sikap melalui observasi, penilaian diri, penilaian “teman sejawat” (*peer evaluation*) oleh peserta didik, dan jurnal. Instrumen yang digunakan untuk observasi, penilaian diri dan Penilaian antar peserta didik adalah daftar cek atau

skala penilaian (*rating scale*) yang disertai rubrik, sedangkan pada jurnal berupa catatan pendidik.

- a) Observasi merupakan teknik penilaian yang dilakukan secara berkesinambungan dengan menggunakan indra, baik secara langsung maupun tidak langsung dengan menggunakan pedoman observasi yang berisi sejumlah indikator perilaku yang diamati.
 - b) Penilaian diri merupakan teknik penilai dengan cara meminta peserta didik untuk mengemukakan kelebihan dan kekurangan dirinya dalam konteks pencapaian kompetensi. Instrumen yang digunakan berupa lembar penilaian diri.
 - c) Penilaian antar peserta didik merupakan teknik penilaian dengan cara meminta peserta didik untuk mengemukakan kelebihan dan kekurangan dirinya dalam konteks pencapaian kompetensi. Instrumen yang digunakan berupa lembaran penilaian antar peserta didik.
 - d) Jurnal merupakan catatan peserta didik di dalam dan di luar kelas yang berisi informasi hasil pengamatan tentang kekuatan dan
- 2) Penilaian Kompetensi Pengetahuan

Penilaian kompetensi pengetahuan atau kognitif adalah penilaian yang dilakukan guru untuk mengukur tingkat pencapaian atau penguasaan peserta didik dalam aspek pengetahuan yang meliputi ingatan atau hafalan, pemahaman, penerapan atau aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Dalam Kurikulum kompetensi pengetahuan menjadi kompetensi inti dengan kode Kompetensi Inti 3 (KI-3). Kompetensi

pengetahuan merefleksikan konsep- konsep keilmuan yang harus dikuasai oleh peserta didik melalui poses belajar mengajar.

Dalam Permendikbud Nomor 66 Tahun 2013 menjelaskan bahwa pendidikan menilai kompetensi pengetahuan siswa melalui tes tulis, tes lisan, dan penugasan. Instrumen tes tulis yang biasa digunakan guru berupa soal pilihan ganda, isian, jawaban singkat, benar salah, menjodohkan, dan uraian yang dilengkapi pedoman penskoran, instrumen test lisan berupa daftar pertanyaan dan instrumen penugasan berupa pekerjaan rumah dan/atau proyek yang dikerjakan secara individu atau kelompok sesuai dengan karakteristik tugas.

3) Penilaian Kompetensi Keterampilan

Penilaian kompetensi keterampilan adalah penilaian yang dilakukan guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi keterampilan dari peserta didik yang meliputi aspek imitasi, manipulasi, presisi, artikulasi, dan naturalisasi. Kompetensi Inti (KI-4), yakni keterampilan tidak dapat dipisahkan dengan Kompetensi Inti 3 (KI-3), yakni pengetahuan. Artinya kompetensi pengetahuan itu menunjukkan peserta didik tahu akan keilmuan dan kompetensi keterampilan itu menunjuk peserta didik bisa (mampu) tentang keilmuan tertentu tersebut. Dalam Kurtilas kompetensi keterampilan menjadi Kompetensi Inti 4 (KI-4).

6.1. Hasil Belajar

Pengertian hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya, sedangkan

menurut Gagne hasil belajar harus harus didasarkan pada pengamatan tingkah laku melalui stimulus respon (Sudjana, 2005:19). Hasil belajar berkenaan dengan kemampuan siswa di dalam memahami materi pelajaran. Menurut Hamalik (2007: 31) mengemukakan, “hasil belajar pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas dan keterampilan”.

Hasil belajar tampak sebagai terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan dan sebagainya (Hamalik, 2007: 155)

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah siswa menyelesaikan program pembelajaran melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar.

6.2. Macam-Macam Hasil Belajar

Ada berbagai macam atau tipe hasil belajar yang telah dikemukakan oleh para ahli. Menurut Horward Kingsley dalam Sudjana, terdapat tiga macam hasil belajar, yaitu a) Keterampilan dan kebiasaan, b) Pengetahuan dan pengertian, dan c) Sikap dan cita-cita.

Sedangkan menurut Gagne, Briggs dan Wager dalam Rusmono menyatakan bahwa kemampuan baru yang diperoleh setelah siswa belajar adalah kapabilitas atau penampilan yang dapat diamati sebagai hasil belajar. Lebih lanjut dikatakan, mengkategorikan lima kemampuan sebagai macam hasil belajar yaitu a) Keterampilan intelektual, b) Strategi kognitif, c) Informasi verbal, d) Sikap dan e) Keterampilan motorik. Namun, klasifikasi hasil belajar yang digunakan jika mengacu kepada rumusan tujuan sistem pendidikan nasional adalah klasifikasi hasil belajar menurut Benyamin S. Bloom, yang membaginya menjadi tiga ranah, yaitu a) Ranah kognitif, b) Ranah afektif, dan c) Ranah psikomotoris.

6.3. Karakteristik Penilaian Kelas

Penilaian Kelas dalam Kurikulum 2013 memiliki karakteristik sebagai berikut:

a) Belajar Tuntas

Asumsi yang digunakan dalam belajar tuntas adalah peserta didik dapat mencapai kompetensi yang ditentukan, asalkan peserta didik mendapat bantuan yang tepat dan diberi waktu sesuai dengan yang dibutuhkan. Peserta didik yang belajar lambat perlu diberi waktu lebih lama untuk materi yang sama, dibandingkan peserta didik pada umumnya.

Untuk kompetensi pada kategori pengetahuan dan keterampilan (KI-3 dan KI-4), peserta didik tidak diperkenankan mengerjakan

pekerjaan atau kompetensi berikutnya, sebelum mampu menyelesaikan pekerjaan dengan prosedur yang benar dan hasil yang baik.

b) Otentik

Memandang penilaian dan pembelajaran adalah merupakan dua hal yang saling berkaitan. Penilaian otentik harus mencerminkan masalah dunia nyata, bukan dunia sekolah. Menggunakan berbagai cara dan kriteria holistik (kompetensi utuh merefleksikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap). Penilaian otentik tidak hanya mengukur apa yang diketahui oleh peserta didik, tetapi lebih menekankan mengukur apa yang dapat dilakukan oleh peserta didik.

c) Berkesinambungan

Penilaian berkesinambungan dimaksudkan sebagai penilaian yang dilakukan secara terus menerus dan berkelanjutan selama pembelajaran berlangsung. Tujuannya adalah untuk mendapatkan gambaran yang utuh mengenai perkembangan hasil belajar peserta didik, memantau proses, kemajuan, dan perbaikan hasil terus menerus dalam bentuk penilaian proses, dan berbagai jenis ulangan secara berkelanjutan (ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester, atau ulangan kenaikan kelas).

d) Menggunakan teknik penilaian yang bervariasi

Teknik penilaian yang dipilih dapat berupa tertulis, lisan, produk, portofolio, unjuk kerja, proyek, pengamatan, dan penilaian diri.

e) Berdasarkan acuan kriteria

Penilaian didasarkan pada ukuran pencapaian kompetensi yang ditetapkan. Kemampuan peserta didik tidak dibandingkan terhadap kelompoknya, tetapi dibandingkan terhadap kriteria yang ditetapkan, misalnya ketuntasan belajar minimal (KKM), yang ditetapkan oleh satuan pendidikan masing-masing dengan mempertimbangkan karakteristik kompetensi dasar yang akan dicapai, daya dukung (sarana dan guru), dan karakteristik peserta didik.

KKM diperlukan agar guru mengetahui kompetensi yang sudah dan belum dikuasai secara tuntas. Guru mengetahui sedini mungkin kesulitan peserta didik, sehingga pencapaian kompetensi yang kurang optimal dapat segera diperbaiki. Bila kesulitan dapat terdeteksi sedini mungkin, peserta didik tidak sempat merasa frustrasi, kehilangan motivasi, dan sebaliknya peserta didik merasa mendapat perhatian yang optimal dan bantuan yang berharga dalam proses pembelajarannya.

Tabel 2.3 Kriteria Ketuntasan Belajar

Predikat	Nilai Kompetensi		
	Pengetahuan	Keterampilan	Sikap
A	4	4	SB
A-	3.66	3.66	
B+	3.33	3.33	
B	3	3	B
B-	2.66	2.66	
C+	2.33	2.33	
C	2	2	C
C-	1.66	1.66	
D+	1.33	1.33	
D	1	1	K

Sumber : Panduan Teknis Kurikulum 2013 – SD : 7

Kriteria ketuntasan belajar minimal untuk kompetensi pada kategori KI-3 dan KI-4 adalah B- (2.66). Untuk KD pada KI-1 dan KI-

2, ketuntasan seorang peserta didik dilakukan dengan memperhatikan aspek sikap pada KI-1 dan KI-2 untuk seluruh matapelajaran, yakni jika profil sikap peserta didik secara umum berada pada kategori baik (B) menurut standar yang ditetapkan satuan pendidikan yang bersangkutan.

Untuk KD pada KI-3 dan KI-4, seorang peserta didik dinyatakan belum tuntas belajar untuk menguasai KD yang dipelajarinya apabila menunjukkan indikator nilai < 66 dari hasil tes formatif. Seorang peserta didik dinyatakan sudah tuntas belajar untuk menguasai KD yang dipelajarinya apabila menunjukkan indikator nilai ≥ 66 dari hasil tes formatif. Bagi peserta didik yang belum tuntas untuk kompetensi tertentu harus mengikuti pembelajaran remedial, sedangkan bagi yang sudah tuntas boleh mempelajari kompetensi berikutnya.

Untuk mengetahui apakah peserta didik sudah atau belum tuntas menguasai suatu kompetensi dapat melihat posisi nilai yang diperoleh berdasarkan tabel konversi nilai berikut.

Tabel 2.4 Konversi Nilai

Tabel konversi nilai Konversi nilai akhir		Predikat (Pengetahuan dan Keterampilan)	Sikap
Skala 100	Skala 4		
86 -100	4	A	SB
81- 85	3.66	A-	
76 – 80	3.33	B+	
71-75	3.00	B	B
66-70	2.66	B-	
61-65	2.33	C+	
56-60	2	C	C
51-55	1.66	C-	
46-50	1.33	D+	
0-45	1	D	K

Sumber : Panduan Teknis Kurikulum 2013 – SD : 8

Apabila peserta didik memperoleh nilai antara 66 sd. 70, dia ada pada posisi predikat **B-** untuk kategori pengetahuan atau keterampilan. Artinya, peserta didik tersebut sudah mencapai ketuntasan dalam menguasai kompetensi tertentu.

B. Kerangka Pikir

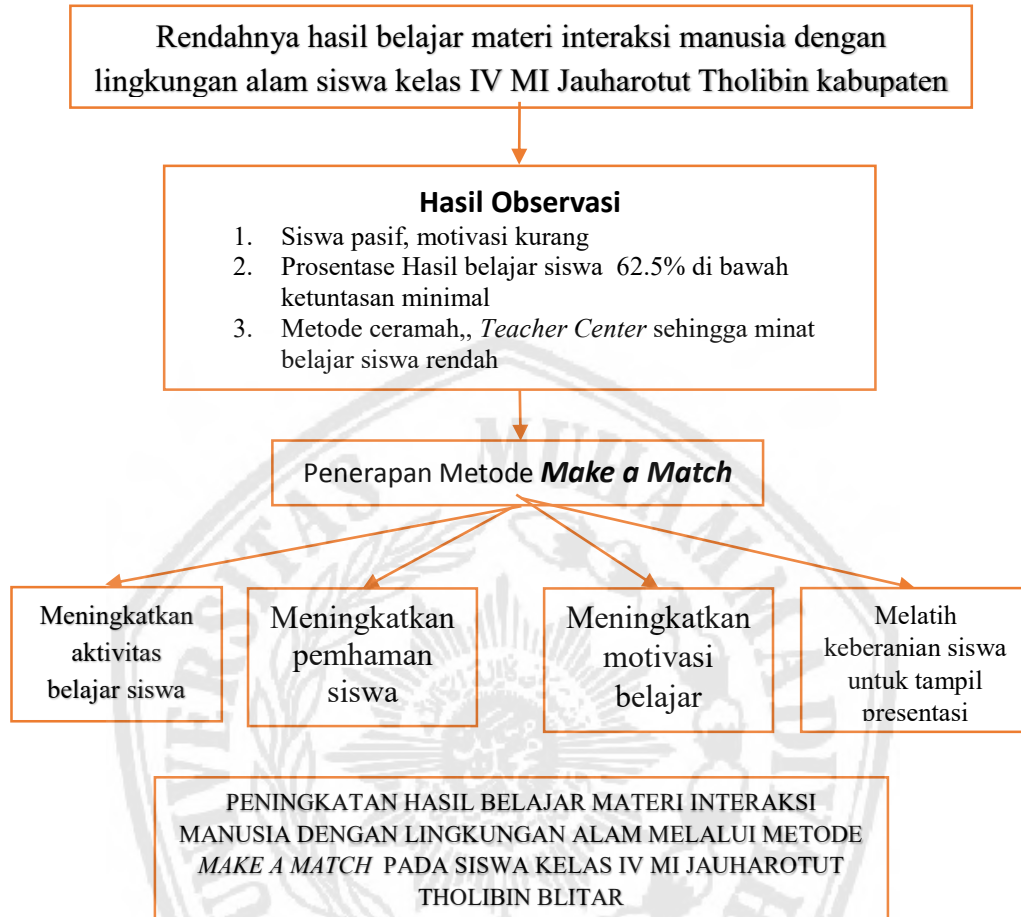
Pada dasarnya, pembelajaran IPS di Sekolah Dasar sebagai salah satu pembelajaran yang memiliki cakupan materi yang sangat luas. Seorang guru harus mampu manstruktur materi pelajaran dengan cermat sesuai dengan tujuan pembelajaran agar hasil belajar siswa menjadi baik. Namun pada kenyataannya, guru masih kesulitan dalam menciptakan pembelajaran. Pembelajaran yang direncanakan guru relatif monoton, sehingga menimbulkan rasa bosan pada siswa.

Guru dalam menyampaikan materi yang begitu banyak selalu menggunakan metode ceramah tanpa adanya variasi. Guru menjelaskan dan siswa mendengarkan. Proses pembelajaran hanya berlangsung satu arah, guru bercerita panjang lebar ketika proses belajar mengajar dan siswa mendengarkan. Pembelajaran tidak menuntut keaktifan siswa untuk berperan dalam proses pembelajaran. Hal itu, membuat motivasi siswa untuk belajar IPS semakin menurun. Siswa tidak memiliki motivasi belajar IPS terlihat pemahaman penguasaan materi terhadap IPS yang menurun. Mereka menganggap mata pelajaran IPS adalah mata pelajaran yang membosankan, tidak menarik, tidak relevan dengan kehidupan yang sekarang, dan selalu membutuhkan hafalan yang baik.

Berdasarkan uraian di atas menunjukkan perlu adanya pembaharuan dalam proses pembelajaran . Perbaikan yang penting dilakukan, adalah perbaikan cara mengajar guru mencakup metode. Dengan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan diharapkan dapat menimbulkan motivasi belajar siswa. Salah satu cara untuk memperbaiki proses belajar mengajar adalah dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif. Menurut Sunal dan Haas (Isjoni & Mohd. Arif Ismail, 2008) bahwa metode pembelajaran kooperatif adalah suatu pendekatan atau serangkaian strategi yang khas dirancang untuk memberi dorongan kepada peserta didik agar bekerja sama selama berlangsungnya proses pembelajaran.

Make a Match merupakan metode pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Prosedur dalam *Make a Match*, siswa dibagi menjadi dua kelompok yang masing-masing kelompok akan mendapatkan pertanyaan dan kelompok yang lain mendapatkan jawaban. Dalam waktu yang ditentukan siswa harus menemukan pasangan pertanyaan dengan jawabannya. Dengan *Make a Match* siswa dapat mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan. Materi IPS yang banyak dapat dipelajari siswa melalui proses mencari pasangan. Suasana yang menyenangkan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hal-hal tersebut dapat diajukan hipotesis bahwa ada pengaruh *Make a Match* terhadap pemahaman belajar siswa. Besar kemungkinan ada peningkatan hasil belajar IPS dengan *Make a Match* karena siswa dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan.

Dengan demikian, gambaran pola tindakan pemecahan masalah melalui tahapan, dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1. Kerangka Pikir